



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2016

Zwischen Fiktion und Realität - Auswirkungen von Gewaltspielkonsum auf Kinder und Jugendliche

Althaus, Beat

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-129336>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Althaus, Beat (2016). Zwischen Fiktion und Realität - Auswirkungen von Gewaltspielkonsum auf Kinder und Jugendliche. Jusletter, (17.10.2016):1-24.

Beat Althaus

Zwischen Fiktion und Realität – Auswirkungen von Gewaltspielkonsum auf Kinder und Jugendliche

Immer wieder werden die Täter von Amokläufen und Gewaltdelikten mit der Nutzung violenter Computer- und Videogames in Verbindung gebracht. Zu den Auswirkungen von Gewaltspielkonsum bestehen allerdings verschiedene Theorien und es liegen unterschiedliche empirische Ergebnisse vor. Insbesondere hängt das gezeigte aggressive Verhalten nicht nur vom Konsum gewalthaltiger Spiele ab, sondern wird von weiteren Risikofaktoren beeinflusst. Der Beitrag eröffnet einen Einblick in die Wirkungsforschung von gewalthaltigen Computer- und Videospielen und zeigt mögliche Interventionsmöglichkeiten auf.

Beitragsarten: Beiträge

Rechtsgebiete: Öffentliches Recht; Strafrecht

Zitiervorschlag: Beat Althaus, Zwischen Fiktion und Realität – Auswirkungen von Gewaltspielkonsum auf Kinder und Jugendliche, in: Jusletter 17. Oktober 2016

Inhaltsübersicht

- I. Einleitung
- II. Das Unterhaltungsmedium Computer- und Videospiele
 - 1. Nutzungshäufigkeit bei Kindern und Jugendlichen
 - 2. Definition von Gewalt und Aggression und ihre Darstellung
 - 3. Spielgenres
 - 4. Unterschiede zwischen Auswirkungen von Videospielen und anderen Formen der Mediengewalt
 - a) Interaktivität
 - b) Identifikation mit dem Aggressor
 - c) Belohnung und fehlende Bestrafung
- III. Wirkungstheorien von Medien
 - 1. Katharsis Theorie
 - 2. Sozial-kognitive Lerntheorie
 - 3. Priming Effekt und Skript-Theorie
 - 4. Desensibilisierungstheorie
 - 5. Modell der Abwärtsspirale
 - 6. General Affective Aggression Modell (GAAM)
- IV. Einflussfaktoren
 - 1. Personale Faktoren
 - 2. Soziale Faktoren
 - 3. Mediale Faktoren
 - 4. Situative Faktoren
- V. Empirische Untersuchungen
 - 1. Experimentelle Studien
 - 2. Korrelationsstudien
 - 3. Längsschnittstudien
 - 4. Meta-Analysen
- VI. Fazit
 - 1. Gibt es den «High-Risk» Player?
 - 2. Nur eine Bagatelle oder ein ernst zu nehmender Faktor?
- VII. Interventionsmöglichkeiten im Bereich des Jugendschutzes
 - 1. Regulierende Massnahmen
 - 2. Erzieherische Massnahmen

I. Einleitung

[Rz 1] Am Vormittag des 26. April 2002 betrat Robert S. das Gutenberg-Gymnasium in Erfurt, zog sich auf der Herrentoilette eine Maske über und trat mehrfach bewaffnet in den Flur hinaus. Dort eröffnete er das Feuer und verletzte mehrere Lehrpersonen sowie einige Schüler tödlich. Insgesamt verloren an diesem Tag 16 Menschen ihr Leben, der Täter richtete sich selbst. Das Attentat in Erfurt sollte jedoch nicht ein Einzelfall bleiben. Im Jahre 2006 in Emsdetten und drei Jahre später in Winnenden schoss ein Jugendlicher wild um sich und riss mehrere Menschen mit in den Tod. Der aktuellste Vorfall datiert vom 22. Juli 2016 als der 18-jährige Schüler David S. im Olympia-Einkaufszentrum in München und in der nahen Umgebung mit einer Schusswaffe 9 Menschen tötete.

[Rz 2] Die Schweiz blieb von Ereignissen dieses Ausmasses bisher verschont, allerdings ereigneten sich auch hierzulande tragische Vorfälle. Im Jahre 2007 erschoss ein 21-jähriger Rekrutenschulabsolvent mit seinem Sturmgewehr eine Coiffeur-Lernende an einer Bushaltestelle in Zürich-Höngg. Ein Jahr später prügeln zwei Schläger einen Jugendlichen an der Fasnacht in

Locarno zu Tode. Im selben Jahr tötete in Ried-Muotathal ein 15-Jähriger seine Stiefmutter und seinen Stiefbruder mit einem Messer und verletzte seinen Vater schwer am Kopf.

[Rz 3] Die Motive der jeweiligen Täter lassen sich nachträglich praktisch nicht mehr eruieren. Daher wird vor allem in den Medien auf eine Gemeinsamkeit besonders zurückgegriffen: Sämtliche Täter spielten im Vorfeld ihrer grauenhaften Taten gewalthaltige Computer- oder Videospiele. Das Auffinden violenter Games bei den jeweiligen Tätern führt ohne Zögern zur Annahme, dass die Spiele der ausschlaggebende Punkt für die Vorkommnisse waren.

[Rz 4] Im vorliegenden Beitrag wird zunächst in das Unterhaltungsmedium der (gewalthaltigen) Computer- und Videospiele eingeführt. In einem theoretischen Teil wird anhand verschiedener Theorien aus der Medienwirkungsforschung erklärt, wie sich der Konsum gewalthaltiger Videogames insbesondere auf das Verhalten auswirken könnte. Da sich jedoch das aggressive Benehmen nicht einfach nur auf den Gewaltspielkonsum zurückführen lässt, werden in einem nächsten Abschnitt Faktoren vorgestellt, welche das menschliche Handeln beeinflussen. Nach Erläuterung sämtlicher theoretischer Aspekte wird in einem vierten Teil auf die Ergebnisse empirischer Untersuchungen mit verschiedenen Erhebungsmethoden eingegangen. Ein Fazit und mögliche Interventionsmöglichkeiten runden den Beitrag ab.

II. Das Unterhaltungsmedium Computer- und Videospiele

[Rz 5] Unter den Begriffen Computer- und Videospiele werden «interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden», verstanden¹. Die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospielen bezieht sich lediglich auf das Medium, mit welchem gespielt wird. Während Computerspiele für den Einsatz auf Computern entwickelt worden sind, werden Videospiele auf speziell dafür konzipierten Konsolen verwendet². Im vorliegenden Beitrag werden die Begrifflichkeiten Computer- und Videospiele synonym verwendet.

1. Nutzungshäufigkeit bei Kindern und Jugendlichen

[Rz 6] Dank der ersten Spielkonsole wurde es Ende der Siebzigerjahre erstmals möglich, sich zu Hause mit Videospielen zu beschäftigen. Die zu Beginn primitiven und simplen Spiele erfuhren in den letzten Jahrzehnten eine rasante Entwicklung. Begünstigt durch technische Innovationen wurden die Video- und Computerspiele zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene³. Gemäss der 2014 durchgeführten JAMES-Studie über das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz spielen ungefähr zwei Drittel der Befragten Videogames. Beachtlich dabei sind vor allem markante Unterschiede hinsichtlich der Kriterien Geschlecht und Alter: Während bei den Mädchen nur jedes Zweite (51%) Computerspiele spielt, sind es bei den Jungen praktisch alle (89%). Bezüglich des Alters finden

¹ KLIMMT CHRISTOPH, Computer und Videospiele, in: Mangold Ronald/Vorderer Peter/Bente Gary (Hrsg.), Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004, S. 696.

² KLIMMT (Fn. 1), S. 696.

³ LADAS MANUEL, Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt am Main 2002, S. 27.

Videospiele bei den 12 bis 13-Jährigen am meisten Gefallen (80%)⁴. Unterscheidet man dabei welche Spiele am liebsten und am häufigsten gespielt werden, so liegen die Ego Shooter⁵ wie *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike* oder *Halo* deutlich an erster Stelle (24%)⁶.

[Rz 7] Dasselbe Muster zeigt sich in der in Deutschland durchgeführten JIM-Studie über den Medienumgang von Jugendlichen. Gemäss dieser Studie beschäftigen sich 68% der 12 bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals in der Woche mit Videospielen, wobei auch in Deutschland die Nutzungshäufigkeit bei den Jungen klar überwiegt (Jungen 86%, Mädchen 50%). Auch in Deutschland sind gewalthaltige Spiele weit verbreitet und sehr beliebt. 83% der Jungen gaben an, dass Freunde solche Games spielen. Mehr als die Hälfte (59%) nutzen selbst brutale Spiele, wobei auch bei dieser Untersuchung *Call of Duty*, *Battlefield* oder *Counter Strike* am häufigsten genannt wurden⁷.

2. Definition von Gewalt und Aggression und ihre Darstellung

[Rz 8] Die Begriffe Gewalt und Aggression haben je nach Kontext zum Teil unterschiedliche Bedeutungen. In der Medienwirkungsforschung wird unter Aggression jegliche Form von Verhalten verstanden, die darauf ausgerichtet ist, ein anderes Lebewesen zu schädigen, welches selbst motiviert ist, solche Behandlungen zu vermeiden⁸. Entscheidend dabei ist der Glaube des Täters, mit seiner Handlung das Ziel zu verletzen. Von Seiten des Opfers ist die eindeutige Verhinderung der schädigenden Handlung erforderlich. Zufällige Verletzungen oder beispielsweise Schmerzen bei einem Zahnarztbesuch gelten demnach nicht als Aggression⁹. Der zugefügte Schaden kann sowohl körperlicher als auch psychischer Natur sein und richtet sich in erster Linie gegen lebende Organismen¹⁰. Der Begriff Gewalt wird schliesslich als eine gesteigerte Form von Aggression verstanden, die eine extreme Schädigung zum Ziel hat (z.B. Tod)¹¹. Bezieht man diese Ausführungen auf Computer- und Videospiele, lassen sich gewalthaltige Spiele wie folgt definieren: «A human perpetrator engaging in repeated acts of justified violence involving weapons that results in some bloodshed to the victim»¹². Markantester Unterschied zur realen Gewalt ist die Tatsache, dass es in gewalthaltigen Computerspielen zur Ausführung virtueller Gewalt kommt, mit welcher nur

⁴ WILLEMSE ISABEL ET AL., JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz, Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2014, Zürich 2014, S. 53.

⁵ Zum Begriff siehe unten.

⁶ WILLEMSE ET AL. (Fn. 4), S. 55 f.

⁷ Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs), JIM 2015 – Jugend, Information, (Multi-) Media, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2015, S. 42 ff.

⁸ BARON ROBERT A./RICHARDSON DEBORAH R., *Human Aggression*, 2nd Edition, New York 1994, S. 7; BUSHMAN BRAD J./ANDERSON CRAIG A., Is It Time to Pull the Plug on the Hostile Versus Instrumental Aggression Dichotomy?, *Psychological Review*, Vol. 108/1, 2001, S. 273–279, S. 274.

⁹ ANDERSON CRAIG A./BUSHMAN BRAD J., *Human Aggression*, *Annual Review of Psychology*, Vol. 53, 2002, S. 27–51, S. 28 f.

¹⁰ BARON/RICHARDSON (Fn. 8), S. 10 f.

¹¹ ANDERSON/BUSHMAN (Fn. 9), S. 29.

¹² SMITH STACY L./LACHLAN KEN/TAMBORINI RON, Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its Context, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 47/1, 2003, S. 58–76, S. 73.

fiktiven Computerspielfiguren innerhalb des Spiels Schaden zugefügt wird, d.h. die Handlung zieht keine realen Konsequenzen mit sich¹³.

3. Spielgenres

[Rz 9] Die Vielfalt an verschiedenen Computer- und Videospielen ist beinahe unbegrenzt. Um sich in dieser Menge zurechtzufinden, orientiert man sich an Einteilungen, welche die Charakteristik eines Spiels wiedergeben. Um Computerspiele verschiedenen Genres zuweisen zu können, müssen zunächst sinnvolle Unterscheidungskriterien gefunden werden. Im Unterschied zu Filmen werden Videospiele nicht allein nach ihrem Inhalt, sondern vorwiegend nach ihrer Aufgabenstellung klassifiziert¹⁴. Als Grundmuster dient auch heutzutage oftmals noch die «Landkarte der Bildschirmspiele», wonach die Eckpunkte «Denken», «Action» und «Geschichte» eines gleichseitigen Dreieckes die drei wesentlichen Spielelemente repräsentieren¹⁵. Aus diesen Grundpfeilern ergeben sich nun beliebig viele Spielkategorien wie beispielsweise Jump'n'Run¹⁶, Adventure¹⁷, Sport, Strategie, Beat'em up¹⁸ oder Shoot'em up^{19,20}. Gewaltdarstellungen sind praktisch in allen Kategorien zu finden, jedoch ist ihre Ausprägung unterschiedlich stark. Zusätzlich zu den Genres werden Games auch anhand der Spielperspektiven unterschieden. Bei der First-Person Perspektive sieht der Spieler das Spielgeschehen aus der Sicht seiner virtuellen Figur und nimmt somit «selbst» am Spielgeschehen teil²¹. Dieser Kategorie entsprechen auch die sogenannten Ego-Shooter (z.B. *Call of Duty*, *Counter-Strike*, *Doom* oder *Battlefield*). In der Third-Person Perspektive erfolgt die Darstellung der Spielwelt aus einem Blinkwinkel über, hinter oder seitlich der Spielfigur (z.B. *GTA* oder *Assassins Creed*)²².

[Rz 10] Im Zusammenhang mit gewalthaltigen Computer- und Videospielen und der Bezeichnung Ego-Shooter taucht regelmässig auch der Begriff «Killerspiele» auf. Er wird vorwiegend von Politikern und Medien meist im Zusammenhang mit Tötungsdelikten verwendet. Der Ursprung dieses Begriffes findet sich allerdings in realen Spielen wie beispielsweise Paintball. Erst durch die tragischen Vorfälle, deren Täter angeblich gewalthaltige Games gespielt haben sollen, wurden auch Computerspiele von dieser Bezeichnung erfasst. In der Praxis ist diese Begriffsverwendung äusserst beliebt, da sich praktisch jedermann etwas darunter vorstellen kann, aber trotzdem nicht

¹³ HARTMANN TILO, Gewaltspiele und Aggression – Aktuelle Forschung und Implikationen, in: Kaminski Winfried/Lorber Martin (Hrsg.), *Clash of Realities, Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, München 2006, S. 84.

¹⁴ LADAS (Fn. 3), S. 41 f.

¹⁵ FRITZ JÜRGEN, *Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen*, Weinheim 1995, S. 23.

¹⁶ Die Spielfigur bewegt sich springend und rennend vorwärts, um das nächste Level zu erreichen.

¹⁷ Die Spielfigur wird durch eine fiktive Welt gesteuert und muss im Spielverlauf verschiedene Rätsel lösen.

¹⁸ Ziel ist es, möglichst viele virtuelle Gegner mit Schlägen oder Tritten ausser Gefecht zu setzen.

¹⁹ Es sollen möglichst viele virtuelle Gegner abgeschossen werden, sog. Ballerspiele.

²⁰ BOTHE NINA J.N., *Im Namen des Volkes: Schuldig – Das Computerspiel?*, Eine empirische Untersuchung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Grundschüler der 3./4. Jahrgangsstufe, Diss., München 2008, 26 ff.; LADAS (Fn. 3), S. 47.

²¹ KIRSH STEVEN J., *Children, Adolescents, and Media Violence – A Critical Look at the Research*, 2nd Edition, Thousand Oaks 2012, S. 230.

²² BOTHE (Fn. 20), 28 f.; KIRSH (Fn. 21), S. 232.

abschliessend geklärt ist, was damit eigentlich gemeint ist²³. In der fachkundigen Welt der Games existiert der Begriff «Killerspiele» allerdings nicht. Er ist lediglich ein Konstrukt der Medien und der Politik²⁴.

4. Unterschiede zwischen Auswirkungen von Videospielen und anderen Formen der Mediengewalt

[Rz 11] Die Wirkung gewalthaltiger Medien ist schon seit längerem ein vieldiskutiertes Thema. Vor allem im Bereich des Fernsehens wurde in den letzten Jahrzehnten erhebliche Forschungsarbeit geleistet und Zusammenhänge zwischen Konsum gewalthaltiger Medien und Aggression festgestellt²⁵. In Anlehnung an die Ergebnisse der Forschungen über den Fernsehkonsum wurde die Annahme getroffen, dass die Auseinandersetzung mit violenten Computerspielen ähnliche oder sogar noch stärkere Effekte auf das Verhalten von Jugendlichen haben könnte. Dieser Annahme wurde entgegengehalten, dass die hervorgerufenen Anzeichen von Aggression nicht vom Medium wie Radio, Fernsehen oder Computerspiele abhängen, sondern auch primitive Bilder von Waffen oder einzelne Wörter²⁶ Aggressivität auslösen können²⁷. Trotzdem sind an dieser Stelle einige Besonderheiten von Computer- und Videospielen herauszustreichen.

a) Interaktivität

[Rz 12] Eine zentrale Eigenschaft der Computer- und Videospiele ist ihr interaktiver Charakter. Videospiele laufen nicht nach einem vorgegebenen Drehbuch ab, sondern erfordern eine aktive Einflussnahme der Spieler auf das Spielgeschehen²⁸. Während sich Rezipienten von anderen audiovisuellen Unterhaltungsmedien passiv berieseln lassen können, ist eine Nutzung eines Games ohne permanente Befehle des Spielers nicht möglich. Letzterer entscheidet, was als nächstes passiert und er allein ist verantwortlich für die Gewalt auf dem Bildschirm²⁹. Mit der hohen Interaktivität geht auch eine erhöhte Aufmerksamkeit einher. Ein Spieler muss diese voll und ganz dem Geschehen am Bildschirm widmen, um das Spiel nicht zu verlieren. Dementsprechend hoch ist auch seine Konzentration auf die Gewalt³⁰. Dagegen wird allerdings oft eingewendet, dass der Spieler durch die Interaktivität selbst entscheiden kann, welcher virtuellen Gewalt er ausgesetzt sein will und die Interaktivität somit als Kontrollmechanismus dient³¹.

²³ Vgl. dazu die Motionen HOCHREUTENER «Verbot von elektronischen Killerspielen» (07.3870) und ALLEMANN «Verbot von Killerspielen» (09.3422), die von unterschiedlichen Definitionen von «Killerspielen» ausgehen.

²⁴ HAGENSTEIN NADINE, O tempora, o mores! Oder Keine Macht den Killerspielen, AJP 2010, S. 1293, 1295 ff.

²⁵ Vgl. ANDERSON CRAIG A. ET AL., The Influence of Media Violence on Youth, Psychological Science in the Public Interest, Vol. 4/3, 2003, S. 81–110, 81 ff.

²⁶ Wie z.B. «assault», «murder», oder «torment».

²⁷ ANDERSON CRAIG A./BENJAMIN ARLING J./BARTHOLOW BRUCE D., Does the Gun pull the Trigger? – Automatic Priming Effects of Weapon Pictures and Weapon Names, Psychological Science, Vol. 9/4, 1998, S. 308–314, 310 f.

²⁸ KLIMMT (Fn. 1), S. 701.

²⁹ CARNAGEY NICOLAS L./ANDERSON CRAIG A., Violent video games exposure and aggression – A literature review, Minerva Psichiatrica, Vol. 45/1, 2004, S. 1–18, 5 f.; LADAS (Fn. 3), S. 61.

³⁰ CARNAGEY/ANDERSON (Fn. 29), S. 5.

³¹ PURGATHOFER PETER, Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt, in: Mitgutsch Konstantin/Rosenstingl Herbert (Hrsg.), Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008, S. 65 f.

b) Identifikation mit dem Aggressor

[Rz 13] Die Identifikation mit Videospielcharakteren ist als deutlich höher einzustufen als jene mit Darstellern eines Films oder einer Fernsehserie. Die Spieler sind zu Beginn eines Games gezwungen, eine Spielfigur auszuwählen und können diese meist nach ihren eigenen Bedürfnissen gestalten. So geschieht es nicht selten, dass Gamer in den Spielen sich selbst erstellen, um als Held das Spiel zu meistern³². Unterstützt wird diese Identifikation zusätzlich von der genannten First-Person Perspektive, welche den Spieler unmittelbar in die virtuelle Welt versetzt und die Handlungen des Aggressors als die eigenen erscheinen lässt. Derartige Freiheiten und Gestaltungsmöglichkeiten fehlen im Fernsehen oder in Filmen. Die vorgegebenen Charakteren, Handlungen und Drehbücher lassen nur begrenzt eine Identifikation mit den jeweiligen Akteuren zu.

c) Belohnung und fehlende Bestrafung

[Rz 14] Im Unterschied zu Fernsehen und Film, in welchen der Schauspieler für die ausgeübte Gewalt belohnt wird (indirekt), werden bei Video- und Computerspielen die Spieler selbst belohnt (direkt). Dies kann durch Punkte, Sound- oder visuelle Effekte oder Aufstieg in neue Levels nach erfolgreicher Absolvierung verschiedener Aufgaben erfolgen³³. Die Gewalt lässt sich aufgrund der Interaktivität von Computerspielen auf die individuellen Handlungen der Spieler zurückführen und wird anhand der Belohnungen als gerechtfertigt dargestellt. Des Weiteren zieht die virtuelle Gewalt keine negativen Konsequenzen nach sich, eine Bestrafung für violente Handlungen fehlt. Aggression und Gewalt sind sogar oftmals das Hauptziel eines Spiels und das Eliminieren von Gegnern für einen erfolgreichen Spielabschluss zwingend notwendig³⁴.

III. Wirkungstheorien von Medien

[Rz 15] Der Konsum gewalthaltiger Medien wird vorwiegend mit aggressivem Verhalten als Wirkungseffekt in Verbindung gebracht. Zu bemerken ist allerdings, dass Gewaltspielkonsum nicht immer nur aggressives Verhalten forciert, sondern beispielsweise auch negative Auswirkungen auf schulische Leistungen haben kann³⁵. Da jedoch hauptsächlich die Auswirkungen auf aggressives Verhalten im Fokus der Öffentlichkeit stehen, wird insbesondere auf diesen Bereich eingegangen.

1. Katharsis Theorie

[Rz 16] Die Katharsis Theorie geht davon aus, dass die dem Menschen angeborenen Aggressionstrieb durch den Konsum von (Medien-) Gewalt abgebaut werden könne. Der Konsum und die Rezeption von virtueller Gewalt senken somit die Neigung, aggressive Handlungen in der Rea-

³² CARNAGEY/ANDERSON (Fn. 29), S. 6; DILL KAREN E./DILL JODY C., Video Game Violence: A review of the empirical literature, *Aggression and Violent Behaviour*, Vol. 3/4, 1998, S. 407–428, 413.

³³ CARNAGEY/ANDERSON (Fn. 29), S. 6; DILL/DILL (Fn. 32), S. 411.

³⁴ DILL/DILL (Fn. 32), S. 411 f.; HARTMANN (Fn. 13), S. 84.

³⁵ Vgl. MÖSSLE THOMAS ET AL., Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen, *ZJJ – Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, Heft 3, 2006, S. 295–309., 295 ff.

lität auszuführen. Die Interaktivität von Computer- und Videospielen erlaubt zudem das fiktive Ausleben von violenten Gedanken und Handlungen, die in der realen Welt verboten wären³⁶. Trotz Hinweisen, dass gewalthaltige Videospiele zum Abbau von Aggressivität gespielt werden, konnte der tatsächliche Eintritt des Katharsis Effektes bisher noch nicht bewiesen werden. Es besteht dagegen eher die Gefahr, dass spielbedingte Misserfolge eine aggressive Gemütslage zusätzlich noch verstärken³⁷. Aus den vielen Untersuchungen zur Katharsis These gewann man die Erkenntnis, dass der Aggressionsabbau vom individuellen, emotionalen Zustand sowie von weiteren Persönlichkeitsfaktoren der Gamer abhängig ist³⁸.

2. Sozial-kognitive Lerntheorie

[Rz 17] Die Lerntheorie nach BANDURA beruht auf dem Konzept «Lernen am Modell», nach welchem Menschen durch Beobachtung des Verhaltens anderer Lebewesen Regeln ableiten und sich eigene Handlungsmuster aneignen³⁹. Beobachtungsobjekte können sowohl lebendige Personen als auch fiktive, virtuelle Kreaturen sein. Der Lernprozess kann in vier Phasen aufgeteilt werden: In die Aufmerksamkeitsphase, in die Phase des Behaltens, in die Verhaltensproduktion und in den abschliessenden Motivationsprozess. Die wichtigste Erkenntnis der sozial-kognitiven Lerntheorie in Bezug auf die Wirkungsforschung violenter Computerspiele besteht darin, dass nicht sämtliche erlernte Handlungen auch tatsächlich umgesetzt werden und die Ausführung von diversen personenbezogenen Variablen sowie von Umweltfaktoren abhängt⁴⁰. Als Besonderheit tritt bei gewalthaltigen Computerspielen hinzu, dass das Lernen nicht nur aus Beobachtung besteht, sondern aufgrund der Interaktivität auch als Lernen durch Versuch und Irrtum erfolgt⁴¹.

3. Priming Effekt und Skript-Theorie

[Rz 18] Die Grundidee des Priming-Konzepts besagt, dass das Gedächtnis netzwerkartig organisiert ist und aus vielen, miteinander verbundenen Knoten besteht. Wird ein solcher Knoten durch einen Reiz aktiviert, kann dieser Anreiz auf die verbundenen Knoten übergehen und ihre Aktivität ebenfalls erhöhen. In Bezug auf die Wirkungsforschung gewalthaltiger Medien äussert sich dies in einer leichteren Zugänglichkeit aggressiver Gedanken sowie einer erhöhten Aktivierung feindseliger Gefühlszustände⁴². Die Kombination solcher Priming Effekte und der sozial-kognitiven Lerntheorie führen zur Skript-Theorie. Unter einem Skript werden mentale Routinen («Programme») verstanden, welche uns als Guide die möglichen Handlungsabfolgen in einer be-

³⁶ BOPP MATTHIAS, «Killerspiele» – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung, in: Bopp Matthias/Nohr Rolf F./Wiemer Serjoscha (Hrsg.), Shooter – Eine multidisziplinäre Einführung, Münster 2009, 185; DILL/DILL (Fn. 32), S. 411.

³⁷ KUNCZIK MICHAEL/ZIPFEL ASTRID, Medien und Gewalt, Befunde der Forschung 2004–2009, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin 2010, S. 149.

³⁸ KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 146.

³⁹ KUNCZIK MICHAEL, Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele, Berlin 2013, S. 35 f.

⁴⁰ KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 224 f.

⁴¹ KUNCZIK (Fn. 39), S. 36.

⁴² KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 217.

stimmten Situation abrufen⁴³. Welche und wie schnell Skripts vorgeschlagen werden, hängt von den Reizen ab, die durch Priming Effekte die kognitiven Strukturen im Gehirn aktivieren und somit die Zugänglichkeit erleichtern. Je häufiger eine bestimmte Situation mit den jeweiligen Folgen erlebt wird, desto höher ist die Chance, dass die entsprechende Handlung bei zutreffenden Reizen abgerufen wird.⁴⁴ Im Hinblick auf die Wirkungen von Gewaltmedienkonsum bedeutet dies: Je häufiger Situationen in Games mit Gewalt gelöst werden, desto ausgeprägter sind die daraus resultierenden Primings. Durch häufige Aktivierung dieser Knoten werden Skripts gebildet, welche bei den entsprechenden Reizen abgerufen werden und zur Ausführung der auf dem Skript gespeicherten Gewalt führen könnten.

4. Desensibilisierungstheorie

[Rz 19] Die Desensibilisierungstheorie, auch Habitualisierungstheorie genannt, befasst sich mit den langfristigen Wirkungen eines übermässigen Konsums gewalthaltiger Medien. Unter Desensibilisierung wird die Abschwächung oder Aufhebung kognitiver, verhaltensbezogener oder emotionaler Reaktionen auf gewisse Reize verstanden, die normalerweise ein auffälliges Verhalten mit sich führen⁴⁵. Konkret bedeutet dies, dass die ständige Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Medien die Sensibilität gegenüber aggressiven Verhaltensweisen und ihren Folgen vermindert und gewalttätige Handlungen als Alltagsverhalten empfunden werden⁴⁶. Dieser Effekt wird im Bereich von Videospielen vorwiegend damit begründet, dass die Gewalt meist als legitimiert dargestellt und oft sogar noch belohnt wird⁴⁷.

5. Modell der Abwärtsspirale

[Rz 20] Das Modell der Abwärtsspirale ist eine Wirkungstheorie, bei welcher die Richtung des Kausalverlaufs vernachlässigt werden kann. Die kontroverse Frage, ob mediale Gewalt aggressiv macht oder ob sich gewalttätige Individuen eher zu solchen Inhalten hingezogen fühlen, stellt sich im Downward Spiral Model nicht⁴⁸. Vielmehr findet ein Wechselwirkungsprozess zwischen Gewaltwirkung und Gewaltselektion statt. Personen mit aggressiven Tendenzen neigen dementsprechend eher zu Medien mit violentem Inhalt, deren Nutzung wiederum zur Verstärkung der aggressiven Neigungen führt⁴⁹.

⁴³ HUESMANN ROWELL L., The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behaviour, in: Geen Russel G./Donnerstein Edward (Hrsg.), Human Aggression – Theories, research and implications for social policy, New York 1998, S. 80 f.

⁴⁴ KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 227.

⁴⁵ FUNK JEANNE B. ET AL., Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children, Journal of Applied Developmental Psychology, Vol. 24/4, 2003, S. 413–436, S. 415.

⁴⁶ VON SALISCH MARIA/KRISTEN ASTRID/OPPL CARLOINE, Computerspiele mit und ohne Gewalt, Auswahl und Wirkung bei Kindern, Stuttgart 2007, S. 90.

⁴⁷ KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 175.

⁴⁸ KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 382.

⁴⁹ SLATER MICHAEL D. ET AL., Violent Media Content and Aggressiveness in Adolescents: A Downward Spiral Model, Communication Research, Vol. 30/6, 2003, S. 713–736, 729 ff.

6. General Affective Aggression Modell (GAAM)

[Rz 21] Das General Affective Aggression Modell ist ein Modell, welches sowohl die kurzfristigen als auch die langfristigen Auswirkungen von Gewaltspielkonsum zu erklären versucht und viele der bereits erläuterten Wirkungstheorien vereint. Das GAAM für kurzfristige Effekte zeigt, wie gewalthaltige Games (Situationsvariablen) zusammen mit aggressiven Persönlichkeitszügen (Personenvariablen) den inneren Zustand einer Person (Kognition, Affekt, Erregung) beeinflussen⁵⁰. Der innere Zustand hat Einfluss auf den Verlauf des Bewertungs- und Entscheidungsprozesses und ist somit massgebend für die darauffolgende Handlung. Je nachdem, ob die Person über ausreichend Ressourcen zur Beurteilung der Situation verfügt und ob das Ergebnis der unmittelbaren Bewertung unbefriedigend oder wichtig ist, erfolgt eine impulsive oder eine überlegte Handlung⁵¹. Die langfristige Variante des GAAM zeigt, dass durch wiederholtes Spielen von gewalthaltigen Video- und Computerspielen die aggressionsbezogenen Wissensstrukturen vertieft und verstärkt werden. Stärkere Desensibilisierung, mehrere oder erweiterte aggressive Schemata und Skripte sowie zunehmende aggressive Einstellungen führen letztlich zu einer Erhöhung der aggressiven Persönlichkeitsstrukturen. Diese sind darauffolgend wieder massgebend als Input-Variablen für die kurzfristige Version des GAAM⁵². In der Auswahl an Wirkungstheorien versucht einzig das GAAM den multivariablen Einflüssen Rechnung zu tragen, indem es auch individuelle Persönlichkeitsstrukturen berücksichtigt.

IV. Einflussfaktoren

[Rz 22] Die dargelegten Wirkungstheorien mögen ansatzweise die Auswirkungen von Gewaltspielkonsum auf Kinder und Jugendliche erklären. Die Vielfalt verschiedenster Theorien sowie die daraus resultierenden unterschiedlichsten Ergebnisse lassen allerdings darauf schliessen, dass es mit einer einfachen Erklärung, gestützt auf eine der Wirkungstheorien, nicht getan ist. Der Konsum elektronischer Medien ist nur einer von vielen Faktoren, welche das (aggressive) Verhalten eines Menschen beeinflussen können⁵³. Daneben spielen unzählige weitere Einflussfaktoren wie insbesondere Eigenschaften der Person, das soziale Umfeld, inhaltliche Verschiedenheiten des Mediums sowie situative Bedingungen des Medienkonsums eine ebenso wichtige, wenn nicht sogar wichtigere Rolle⁵⁴. Während Risikofaktoren die Wahrscheinlichkeit gewalttätiger Handlungen erhöhen, versuchen Schutzfaktoren die negativen Auswirkungen abzuf puffern.

⁵⁰ ANDERSON CRAIG A./DILL KAREN E., Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behaviour in the Laboratory and in Life, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78/4, 2000, S. 772–790, 773 f.; CARNAGEY NICOLAS L./ANDERSON CRAIG A., Theory in the Study of Media Violence: The General Aggression Model, in: Gentile Douglas A. (Hrsg.), *Media Violence and Children, A Complete Guide for Parents and Professionals*, Westport/London 2003, S. 97.

⁵¹ CARNAGEY/ANDERSON (Fn. 50), S. 99.

⁵² ANDERSON/DILL (Fn. 50), 775 f.; CARNAGEY/ANDERSON (Fn. 50), S. 100.

⁵³ MÖSSLE THOMAS, «dick, dumm, abhängig, gewalttätig?», *Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter, Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien*, Baden-Baden 2012, S. 265.

⁵⁴ GENTILE DOUGLAS A./BUSHMAN BRAD J., Reassessing Media Violence Effects Using A Risk and Resilience Approach to Understanding Aggression, *Psychology of Popular Media Culture*, Vol. 1/3, 2012, S. 138–151, 143 f.; MARKEY PATRICK M./MARKEY CHARLOTTE N., Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research, *Review of General Psychology*, Vol. 14/2, 2010, S. 82–91, 83 f.

1. Personale Faktoren

[Rz 23] Ein zentraler Faktor im Bereich der Personenvariablen ist das Alter, da es verschiedene Entwicklungsaspekte von Kindern und Jugendlichen beeinflusst. Die Ergebnisse der JAMES Studie zeigen, dass sich die Nutzung von Computerspielen von 12- bis 13-jährigen Kindern (80%) vom Gebrauch von Videospielen von 18- bis 19-jährigen Jugendlichen (55%) stark unterscheidet⁵⁵. Wie Kinder und Jugendliche anschliessend die konsumierten Medien kognitiv und emotional verarbeiten, hängt von ihrem individuellen Entwicklungsstand ab. Kindern fällt es im Vergleich zu Jugendlichen schwerer, komplexeren Handlungsabläufen zu folgen sowie zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden⁵⁶. Unter diesen Aspekt fällt auch die Fähigkeit zur sozialen Perspektivenübernahme, die es erlaubt, Motive, Gedanken und Gefühle anderer Personen zu verstehen. Die soziale Perspektivenübernahme fällt besonders dann ins Gewicht, wenn ein Game eine individuelle Gestaltung der Spielfigur erlaubt und eine Identifikation mit dem Aggressor stattfindet⁵⁷. Wie stark die jeweiligen Faktoren gewichtet werden und welche Alterskategorien als wie gefährdet einzustufen sind, ist in der Lehre umstritten. Eine Seite vertritt die Meinung, dass Kinder im Primarschulalter als besonders anfällig gelten, da diese einen grundlegenden Entwicklungsstand aufweisen, der allerdings noch nicht allzu weit ausgereift ist⁵⁸. Anderen Meinungen zufolge liegt hingegen die grösste Gefahr im Bereich der jungen Adoleszenz. Begründet wird diese Ansicht dadurch, dass sich Jugendliche in der Pubertät in einem schwierigen Stadium befinden und in dieser Zeit stärker auf (violente) Einflüsse reagieren⁵⁹.

[Rz 24] Neben dem Alter spielt auch das Geschlecht eine entscheidende Rolle, was auch die markanten Unterschiede in der Nutzung von Computerspielen zwischen Jungen (89%) und Mädchen (51%) bestätigen⁶⁰. Männliche Personen weisen eine höhere Präferenz für violente Medieninhalte auf als weibliche, wobei die Wirkungen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele hingegen bei beiden Geschlechtern ähnlich ausfallen. Jedoch unterscheiden sich die aus dem Gewaltspielkonsum resultierenden Aggressionen: Während bei Männern eher physische Reaktionen auftreten, widerspiegelt sich die Gewalt bei Frauen eher indirekt, z.B. in Form von Beziehungsaggressionen⁶¹. Ein möglicher Erklärungsansatz dafür könnte darin bestehen, dass Computerspiele eher auf die maskulinen Denkmuster und Strategien ausgerichtet sind und die Spielfiguren meistens männlichen Wesen entsprechen, was die Anziehungskraft solcher Videospiele für Frauen herabsetzt und somit auch die Gewaltexpositionszeit verringert⁶².

⁵⁵ WILLEMSE ET AL. (Fn. 4), S. 53.

⁵⁶ VON SALISCH/KRISTEN/OPPL (Fn. 46), S. 42.

⁵⁷ KUNCZIK (Fn. 39), 125 f.; VON SALISCH/KRISTEN/OPPL (Fn. 46), S. 42.

⁵⁸ CHRISTENSEN NIELS P./WOOD WENDY, Effects of Media Violence on Viewers» Aggression in Unconstrained Social Interaction, in: Preiss Raymond W. et al. (Hrsg.), Mass media effects research, Advances through meta-analysis, Mahwah 2007, S. 145 ff.

⁵⁹ KIRSH STEVEN J., The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development, Aggression and Violent Behaviour, Vol. 8/4, 2003, S. 377–389, 377 ff.

⁶⁰ WILLEMSE ET AL. (Fn. 4), S. 53.

⁶¹ KUNCZIK (Fn. 39), 128 f.; VON SALISCH/KRISTEN/OPPL (Fn. 46), S. 48.

⁶² BOTHE (Fn. 20), S. 96; Anzumerken ist, dass sich in den letzten Jahren vermehrt auch (gewalthaltige) Videospiele mit weiblichen Charakteren etablieren konnten wie beispielsweise Lara Croft in *Tomb Raider* oder Ciri aus *The Witcher*, vgl. zu den Geschlechtsrollenstereotypen KUNCZIK (Fn. 39), S. 86 f.

2. Soziale Faktoren

[Rz 25] Die Verfügbarkeit, die Aufnahme und damit auch die Wirkung von gewalthaltigen Medien hängen stark vom sozialen Umfeld ab. In erster Linie betrifft dies die Familien, insbesondere die Eltern. Kinder und Jugendliche, welche in Familien mit hoher Gewaltbereitschaft und Aggressivität aufwachsen und öfters realen Gewalterfahrungen ausgesetzt sind, besitzen ein erhöhtes Wirkungsrisiko durch violente Medien sowie ein gesteigertes Suchtpotenzial⁶³. Aufgrund der erlebten Gewalterfahrungen besteht die Gefahr, dass Gewalt eher als «normal» angesehen und demzufolge auch in eigenes Verhalten umgesetzt wird. Durch diese doppelte Gewaltdosis – real zu Hause einerseits, virtuell am Bildschirm andererseits – könnten sich die Auswirkungen in einem Wechselwirkungsprozess zusätzlich verstärken⁶⁴.

[Rz 26] In dieser Hinsicht spielen neben dem Elternhaus auch die Freundeskreise, die sogenannten Peers, eine wichtige Rolle. Die Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis geht mit erhöhter eigener Aggressivität sowie problematischer Mediennutzung einher⁶⁵. Meist erfolgt der übermässige Konsum gewalthaltiger Medien sogar unbewusst. Im Zentrum stehen eher die soziale Integration sowie die Anerkennung und das Ansehen im Freundeskreis, was durch Gewaltspielkonsum erreicht wird. Doch auch das Gegenteilige, die soziale Isolation und die Abkoppelung, wirkt sich auf den Medienkonsum und die daraus folgende Gewalt aus. Gewalthaltige Medien sind für Aussenseiter und Ausgeschlossene meist einer der letzten Orte, an denen sie Gefühle von Macht, Stärke und Kontrolle erleben können. Sozial abgeschottete Kinder und Jugendliche sehen die virtuelle Spielwelt als Zuflucht vor der Wirklichkeit und als eine ermöglichte Umwandlung der nicht beherrschbaren realen Welt in ein virtuell beherrschbares Gebilde⁶⁶.

[Rz 27] Da sowohl die Zugehörigkeit zur Gesellschaft als auch die soziale Abkoppelung Wirkungen auf den Medienkonsum und aggressives Verhalten entfalten, sind ein intaktes und einflussreiches Elternhaus sowie eine gute Integration wohl als wichtigste Schutzfaktoren einzustufen.

3. Mediale Faktoren

[Rz 28] Neben den Einflussfaktoren, die mit der Persönlichkeit des Spielers und seinem Umfeld zusammenhängen, ist auch das Computerspiel selbst als Variable nicht zu vernachlässigen. Ein entscheidender Punkt ist sicherlich das Ausmass und die Darstellung der Gewalt in den Videogames. Eine Unterscheidung zwischen verschiedenen Arten von Gewalt (z.B. direkt und indirekt) ist nicht von Belang. Viel wichtiger ist, ob in den betreffenden Games überhaupt Gewalt vorkommt. Allerdings ist eine hohe Anzahl virtueller Gewaltakte, welche ohne Bezug zur Realität und ohne Zusammenhang ausgeübt werden, als weniger gefährlich einzustufen als nur eine

⁶³ BOTHE (Fn. 20), S. 100.

⁶⁴ KIRSH (Fn. 21), 262 f.; KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 286.

⁶⁵ HOPF WERNER H., Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen, Zeitschrift für Medienpsychologie, Vol. 16/3, 2004, S. 99–115, 99 ff.; MÖSSLE (Fn. 53), S. 319.

⁶⁶ BOTHE (Fn. 20), S. 100; KIRSH (Fn. 21), S. 266 f.

Handvoll aggressiver Handlungen, die jedoch äussert brutal⁶⁷ und explizit dargestellt werden⁶⁸. Der Einfluss von Darstellung und Brutalität wird in Studien häufig anhand unterschiedlicher Visualisierungen von Blut (z.B. gar kein Blut oder andere Farbe) sowie Schmerzensschreien der Opfer überprüft. Ein eindeutiger Einfluss auf aggressives Verhalten konnte jedoch nicht nachgewiesen werden. Einziger Unterschied dabei war, dass realitätsgetreue Darstellungen eher im Erinnerungsvermögen hängen bleiben, was wiederum eine Auswirkung auf das eigene Handeln haben könnte⁶⁹.

[Rz 29] In einem engen Zusammenhang mit Ausmass und Darstellung steht der Realismus. Durch die rasanten technischen Fortschritte in den letzten Jahrzehnten entwickelten sich Computergames von primitiven Pixelspielen zu hochauflösenden Grafikwundern. Mit den neuesten Entwicklungen rund um den Begriff «Virtual Reality» wie beispielsweise Gamen mittels 3-D-Brille wird die Grenze zwischen Fiktion und Realität endgültig verwischt⁷⁰. Diese Neuerungen führen die virtuelle Spielwelt näher an die Realität, erhöhen die Interaktivität des Spielers und erleichtern die Identifikation mit dem Aggressor. Einen massgebenden Beitrag zur Identifikation liefern neben der Spielperspektive zudem auch die Story und der Kontext, in welche die Gewalt eingebettet ist. Violente Spiele ohne eine Spielgeschichte ermöglichen lediglich eine oberflächliche Identifikation mit der Spielfigur (z.B. *Doom*, *Unreal*). Gewalthaltige Games mit Storymodus hingegen führen zur faktischen Verschmelzung mit dem Aggressor und zu ausgeprägteren Lerneffekten (z.B. *Assassins Creed*, *Halo*, *Fable*)⁷¹. Dies lässt sich insbesondere damit begründen, dass die Gewalt durch die Geschichte als gerechtfertigt betrachtet wird.

[Rz 30] Zu guter Letzt müssen auch den Faktoren Schwierigkeitsgrad und Frustrationspotenzial Beachtung geschenkt werden. Computer- und Videospiele zeichnen sich gegenüber anderen audiovisuellen Medien durch einen meist variierbaren Schwierigkeitsgrad aus, der, wenn er die Fähigkeiten des Spielers übersteigt, zu Frustration führen kann. Dies wirft die Frage auf, ob bei vielen Studien, die angeblich aggressive Verhaltenszüge durch Gewaltspielkonsum gemessen hatten, die Resultate nicht auf Gewaltneigungen, sondern eher auf Frustrationserscheinungen zurückzuführen sind⁷².

4. Situative Faktoren

[Rz 31] Als situative Einflussvariable kommt einerseits die Spieldauer in Frage. Eine bereits etwas ältere Studie kam zum überraschenden Ergebnis, dass eine sehr kurze Spieldauer (10 Minuten) zu erhöhten aggressiven Verhaltenstrieben führt als eine lange Spieldauer (75 Minuten). Dies wur-

⁶⁷ Vgl. insbesondere *Manhunt*, welches in Deutschland als gewaltverherrlichend eingestuft und mit einem Verbreitungsverbot belegt wurde.

⁶⁸ LACHLAN KENNETH A./MALONEY ERIN K., Gamey Player Characteristics and Interactive Content: Exploring the Role of Personality and Telepresence in Video Game Violence, *Communication Quarterly*, Vol. 56/3, 2008, S. 284–302, S. 299.

⁶⁹ KUNCZIK (Fn. 39), S. 90 f.

⁷⁰ Die Welt, Was macht Virtual Reality mit unserem Gehirn?, abrufbar unter <http://www.welt.de/virtual-reality/auswirkungen/article145166992/was-macht-virtual-reality-mit-unserem-gehirn>, Website zuletzt besucht am 30. August 2016.

⁷¹ SCHNEIDER EDWARD F. ET AL., Death with a Story: How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games, *Human Communication Research*, Vol. 30/3, 2004, S. 361–375, 363 f.

⁷² KUNCZIK (Fn. 39), S. 106 f.

de mit einem anfänglichen Erregungseffekt begründet, welcher mit länger andauerndem Spiele durch Langeweile wieder abflacht⁷³. Der Anstieg von Gewaltneigungen nach kurzer Spieldauer wurde durch weitere Studien bestätigt⁷⁴. Die Stagnation oder sogar Abnahme nach anhaltendem Spielen konnte bisher jedoch noch nicht nachgewiesen werden, da die meisten Untersuchungen lediglich Spielzeiten von unter 60 Minuten berücksichtigten⁷⁵.

[Rz 32] Neben der Spieldauer ist andererseits auch die Art und Weise, wie gespielt wird, zu beachten. Dank dem Aufschwung des Internets und der Einführung der Online-Fähigkeit von Spielkonsolen wurde praktisch bei allen Computer- und Videospielen ein Multi-Player Modus eingeführt, der es erlaubt, entweder mit anderen (kooperativ) oder gegen andere (kompetitiv) zu spielen, ohne dass die Mitspieler physisch am gleichen Ort sein müssen. Diese Möglichkeiten werfen die Fragen auf, ob unterschiedliche Effekte resultieren, wenn gewalthaltige Games alleine bzw. gemeinsam gespielt werden und ob es bei den Multi-Player Varianten von Bedeutung ist, ob diese kooperativ oder kompetitiv gespielt werden⁷⁶. Die erste Frage lässt sich anhand einer Studie beantworten, welche beim Alleine-Spielen von violenten Games eine höhere Aggressivitätsbereitschaft mass als beim gemeinschaftlichen Spielen mit anderen. Trotz stärkerer Identifikation und erhöhter Aufmerksamkeit lässt sich daraus schliessen, dass die Anwesenheit eines Mitspielers die Wirkungseffekte verringert⁷⁷. Ein Unterschied zwischen kompetitiven oder kooperativen Spielen im Multi-Player Modus konnte nicht festgestellt werden. Einen erstaunlichen Einfluss erwies allerdings die Gruppengrösse: Je grösser die Gruppen waren, desto höher waren die aggressiven Verhaltensneigungen untereinander. In direktem Zusammenhang mit der Feindseligkeit standen auch die verbalen Aggressionen während des Spiels⁷⁸.

[Rz 33] Ob nun die Kooperation und der Wettbewerbscharakter gewalthaltige Spiele gefährlicher machen, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht geklärt. Zu beachten bleibt, dass das Gamen schon lange nicht mehr nur selbstbeschäftigender Zeitvertreib ist, sondern elektronische Spiele auch kommerziell ausgeübt werden. Es existieren bereits grössere internationale Organisationen⁷⁹ sowie diverse Ligen⁸⁰, in welchen vor allem Sportspiele (z.B. FIFA), aber auch Taktik-Shooter (z.B. *Counter-Strike*, *Call of Duty*) professionell, mit mehreren Stunden Training pro Woche betrieben werden.

⁷³ SHERRY JOHN L., The Effects of Violent Video Games on Aggression, A Meta-Analysis, Human Communication Research, Vol. 27/3, 2001, S. 409–431, 424 f.

⁷⁴ BARLETT CHRISTOPHER P./RODEHEFFER CHRISTOPHER, Effects of Realism on Extended Violent and Nonviolent Video Game Play on Aggressive Thoughts, Feelings, and Physiological Arousal, Aggressive Behaviour, Vol. 35/3, 2009, S. 213–224, 219 f.; WEBER RENÉ ET AL., What Do We Really Know About First-Person-Shooter-Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis, Journal of Computer-Mediated Communication, Vol. 14/4, 2009, S. 1016–1037, 1025 f.

⁷⁵ KUNCZIK (Fn. 39), S. 108.

⁷⁶ KUNCZIK (Fn. 39), 109 f.; PRZYBYLSKI ANDREW K./RIGBY C. SCOTT/RYAN RICHARD M., A Motivational Model of Video Game Engagement, Review of General Psychology, Vol. 14/2, 2010, S. 154–166, 155 f.

⁷⁷ LIM SOHYE/LEE J. ROSELYN, When Playing Together Feels Different: Effects of Task Types and Social Contexts on Physiological Arousal in Multiplayer Online Gaming Contexts, CyberPsychology & Behaviour, Vol. 12/1, 2009, S. 59–61, 60.

⁷⁸ EASTIN MATTHEW S., The Influence of Competitive and Cooperative Group Game Play on State Hostility, Human Communication Research, Vol. 33/4, 2007, S. 450–466, 460 f.

⁷⁹ Z.B. die International eSport Federation (IeSF) mit 43 Mitgliedstaaten.

⁸⁰ Z.B. die Electronic Sports League (ESL) mit mehr als 5 Millionen Mitglieder und rund 1 Million Teams.

V. Empirische Untersuchungen

[Rz 34] Die Menge an empirischen Studien zur Wirkungsforschung im Bereich von Gewaltspielkonsum ist schwer überschaubar. Die nachfolgenden Ausführungen sind daher nicht abschliessend⁸¹. Sie sollen lediglich einen kurzen Überblick vermitteln, mit welchen Methoden solche Untersuchungen durchgeführt werden können⁸². Dabei werden einzelne Befunde herausgegriffen.

1. Experimentelle Studien

[Rz 35] Eine experimentelle Studie erfordert zwei verschiedene Probandengruppen. Die Experimentalgruppe spielt während einer gewissen Zeit ein gewalthaltiges Spiel, während die Kontrollgruppe sich mit einem gewaltfreien Computerspiel beschäftigt. Anschliessend werden die Wirkungen des Gewaltspielkonsums (unabhängige Variable) auf aggressives Verhalten oder aggressive Kognitionen (abhängige Variable) erhoben. Unterschieden wird dabei gelegentlich noch zwischen Laborexperiment, bei welchen die Überprüfung in einem speziellen Untersuchungsraum durchgeführt wird, und Feldexperiment, bei dem der Versuch in natürlichem Umfeld erfolgt⁸³.

[Rz 36] In einer Experimentalstudie zur Überprüfung von Geschlechtsunterschieden in der Wirkung von Gewaltspielkonsum spielten 43 junge Erwachsene während 10 Minuten entweder ein gewalthaltiges Spiel (*Mortal Kombat*) oder ein gewaltfreies Computerspiel (*PGA Tournament Golf*). Das aggressive Verhalten wurde anschliessend mit einer Reaktionszeitaufgabe gemessen, bei welcher sie und eine andere Person möglichst schnell auf ein Geräusch reagieren sollten. Der Proband mit der langsameren Reaktionszeit wurde durch einen Ton bestraft, welcher in Intensität und Dauer festgesetzt worden war. In einem zweiten Durchgang durften dann die Versuchspersonen die Bestrafung des Gegenspielers selbst bestimmen. Als Massstab für aggressive Neigungen wurden sodann die Anzahl sowie die Intensität der Bestrafungstöne verwendet⁸⁴. Dabei kam heraus, dass Probanden, welche das violente Game gespielt hatten, den Gegenspieler häufiger und mit stärkeren Tönen bestraften. Auf die Geschlechter aufgeteilt konnte ein solcher Effekt allerdings nur für die Männer nachgewiesen werden⁸⁵.

[Rz 37] Eine andere Studie befasste sich ebenfalls mit den Geschlechtsunterschieden im aggressiven Verhalten. Der Schwerpunkt dieser Studie lag jedoch darin, zu untersuchen, ob das eigenhändige Spielen zu anderen Verhaltensweisen führte als das ledigliche Zusehen. Dabei konnten 56 SchülerInnen während einer Spielzeit von 15 Minuten entweder ein gewalthaltiges Spiel (*Tekken*) oder ein gewaltfreies Spiel (*Crash Bandicoot*) spielen, oder aber das violente Computerspiel eines

⁸¹ Ausführliche Übersichten über verschiedene Ergebnisse der erwähnten Erhebungsmethoden sind in ELSON MALTE/FERGUSON CHRISTOPHER J., Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression – Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray, *European Psychologist*, Vol. 9/1, 2014, S. 33–46 und in KUNCZIK (Fn. 39), S. 145 ff. zu finden.

⁸² Eine Übersicht über verschiedene Methoden der Datenerhebung im Bereich der Computerspielgewalt ist in KUNCZIK (Fn. 39), S. 17 zu finden.

⁸³ BOTHE (Fn. 20), 68.

⁸⁴ BARTHOLOW BRUCE D./ANDERSON CRAIG A., Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviour: Potential Sex Differences, *Journal of Experimental Social Psychology*, Vol. 38/3, 2002, S. 283–290, S. 285 f.

⁸⁵ BARTHOLOW/ANDERSON (Fn. 84), S. 286 f.

anderen Kindes mitverfolgen. Das aggressive Verhalten wurde anhand von Peer-Normierungen erfasst, wonach alle TeilnehmerInnen am Ende des Schultages andere SchülerInnen nennen, die an diesem Tag aggressives Verhalten zeigten⁸⁶. Daraus resultierte, dass sich die aggressiven Neigungen der weiblichen Probanden kaum zwischen aktivem Spielen von sowohl gewalthaltigen als auch gewaltfreien Spielen einerseits und passiven Konsum gewalthaltiger Spiele andererseits unterschieden. Bei den Männern hingegen zeigte sich insbesondere beim aktiven Spielen von gewalthaltigen Games eine deutliche Steigerung der Aggressivität⁸⁷. Die ähnlichen Ergebnisse der beiden Studien wurden damit erklärt, dass Männer eine allgemein höhere Aggressivität aufweisen und die männlichen Probanden durch ihren höheren Spielkonsum bereits erweiterte aggressive Hirnstrukturen entwickelt haben⁸⁸.

[Rz 38] Experimentelle Studien liefern wichtige Erkenntnisse im Bereich der Wirkungsforschung. Bei der Betrachtung der jeweiligen Befunde sind allerdings einige Punkte zu berücksichtigen: Das Laborexperiment bietet zwar Schutz vor unerwünschten Variablen, die das Ergebnis verfälschen könnten, jedoch ist äusserst fraglich, ob die Laborergebnisse anschliessend problemlos in die Realität übertragen werden können⁸⁹. Ein weiterer Kritikpunkt liegt in der Selektion der im Experiment verwendeten Computerspiele. Violente und nicht violente Spiele unterscheiden sich in mehreren Eigenschaften und nicht ausschliesslich im Gewaltgehalt. Zudem können einige Spiele von den Probanden auch als langweilig empfunden werden, was einen Frustrationseffekt auslöst und somit das Ergebnis verfälscht. Weiter lässt die Interaktivität des Computerspiels nicht annehmen, dass alle Versuchspersonen demselben Mass an Gewalt ausgesetzt gewesen sind⁹⁰. Zu guter Letzt ist die in praktisch allen Studien verwendete Spielzeit von 15–30 Minuten verglichen mit der üblichen durchschnittlichen Spieldauer atypisch kurz.

2. Korrelationsstudien

[Rz 39] In Korrelationsstudien werden Self-Reported Daten oder durch Befragungen Dritter ermittelte Daten miteinander in Beziehung gesetzt und es wird geprüft, ob überhaupt und wenn ja, wie sie zusammenhängen.

[Rz 40] In Deutschland wurden 231 SchülerInnen im Alter von durchschnittlich 13 Jahren mittels einer Liste von beliebten Computer- und Videospielen gefragt, wie oft und wie gerne sie diese spielten und welche der ausgewählten Spiele sie einem Freund empfehlen würden. Die ausgewählten Videogames wurden zuvor von Experten anhand ihres Gewaltgehalts eingestuft. Zudem wurden den Probanden spezifische Gewaltsituationen geschildert, zu welchen sie ihre persönliche Einstellung und ihr persönliches Empfinden beschreiben mussten⁹¹. Die Analyse der Antworten zeigte, dass Personen, die häufiger gewalthaltige Spiele konsumierten und auch violente Spiele weiterempfehlen würden, körperliche Angriffe auf andere Personen eher in Ordnung

⁸⁶ POLMAN HANNEKE ET AL., Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behaviour, *Aggressive Behaviour*, Vol. 34/3, 2008, S. 258–264, 258 f.

⁸⁷ POLMAN ET AL. (Fn. 86), S. 261.

⁸⁸ BARTHOLOW/ANDERSON (Fn. 84), S. 287 f.; POLMAN ET AL. (Fn. 86), S. 262 f.

⁸⁹ BOTHE (Fn. 20), S. 68.

⁹⁰ HARTMANN (Fn. 13), S. 86–87.

⁹¹ KRAHÉ BARBARA/MÖLLER INGRID, Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norm in German adolescents, *Journal of Adolescence*, Vol. 27/1, 2004, S. 53–69, 59 f.

fanden. Zudem resultierten erneut Geschlechtsunterschiede, wobei männliche Probanden häufiger gewalthaltige Computer- und Videospiele verwendeten als Mädchen⁹².

[Rz 41] Der Vorteil von Korrelationsstudien liegt darin, dass multivariable Zusammenhänge überprüft werden können und somit auch die Berücksichtigung von Persönlichkeitsfaktoren möglich ist. Die Durchführbarkeit ist im Vergleich zu den Experimenten um einiges leichter, man muss sich dafür jedoch auf die Richtigkeit der selbstberichteten Angaben der Teilnehmer verlassen. Das Hauptproblem solcher Vergleichsstudien ist allerdings, dass dabei die entscheidende Wirkungsrichtung, d.h. der sogenannte Kausalverlauf, nicht bestimmt werden kann. Es bleibt nach der Analyse der verwendeten Daten offen, ob violente Inhalte von aggressiven Kindern bevorzugt werden oder ob aggressives Verhalten durch den Konsum gewalthaltiger Computer- und Videospiele gefördert wird⁹³.

3. Längsschnittstudien

[Rz 42] In Längsschnittstudien wird eine fix definierte Probandengruppe in regelmässigen Abständen über eine gewisse Zeitspanne hinweg zu ihrer Computerspielnutzung und ihren aggressiven Verhaltensneigungen befragt.

[Rz 43] In einer deutschen Längsschnittstudie wurden 143 SchülerInnen im Zeitabstand von 30 Monaten zweimal über ihren Gewaltspielkonsum und ihre Aggressivität befragt. Insbesondere interessierte in dieser Untersuchung der Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und aggressiver Kognition, welche durch den Gewaltspielkonsum gebildet und erweitert wurden. Die Analyse der Befunde ergab, dass der Konsum gewalthaltiger Computer- und Videospiele insgesamt zu einer erhöhten Aggressionsbereitschaft führte⁹⁴.

[Rz 44] Eine amerikanische Längsschnittstudie untersuchte die Annahme, dass aggressives Verhalten eher durch den Konsum violenter Videogames beeinflusst wird, wenn mehrere verschiedene gewalthaltige Spiele gespielt werden. 430 Kinder sollten drei ihrer Lieblingsspiele unter Angabe der Nutzungshäufigkeit und des Gewaltgehalts nennen. Das aggressive Verhalten wurde anhand von Peer-Normierungen, Einschätzungen durch Lehrpersonen sowie Selbstberichten erhoben. Fünf Monate später wurden die Probanden erneut befragt⁹⁵. Dabei hat sich die zu untersuchende Hypothese bestätigt. Versuchsteilnehmer, welche mehrere gewalthaltige Computer- und Videospiele spielten, steigerten ihr aggressives Verhalten von der ersten bis zur zweiten Erhebung⁹⁶.

[Rz 45] Um die längerfristigen Wirkungen vom Gewaltspielkonsum zu eruieren, sind Längsschnittstudien eindeutig die effektivste Variante. Durch die Mehrfachbefragung ermöglichen Längsschnittstudien im Gegensatz zu Korrelationsstudien eine Aussage über die Richtung des Kausalverlaufs. Trotz ihrer starken Aussagekraft liegen noch nicht allzu viele solcher Studien vor. Die Hemmnisse liegen wohl in der Schwierigkeit, dieselben Teilnehmer für eine weitere Erhebung

⁹² KRAHÉ/MÖLLER (Fn. 91), S. 62 f.

⁹³ BOTHE (Fn. 20), S. 69.

⁹⁴ MÖLLER INGRID/KRAHÉ BARBARA, Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis, Aggressive Behaviour, Vol. 35/1, 2009, S. 75–89, 79 f.

⁹⁵ GENTILE DOUGALS A./GENTILE J. RONALD, Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis, Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37/2, 2008, S. 127–141, 131 f.

⁹⁶ GENTILE/GENTILE (Fn. 95), S. 133 f.

zu gewinnen, am enormen Aufwand sowie der Gefahr der mangelnden Repräsentativität bei zu kleinen Stichproben.

4. Meta-Analysen

[Rz 46] Aufgrund der unüberschaubaren Anzahl an Studien im Bereich der Wirkungsforschung von Computer- und Videospielen mit den unterschiedlichsten Ergebnissen wird mittels Meta-Analysen versucht, einen Überblick zu verschaffen, indem die Einzelbefunde verschiedener Studien bilanziert werden. Das Problem bei der Meta-Analyse liegt jedoch darin, dass die Analyse nur so gut sein kann, wie die ihr zugrunde gelegten Studien und diese oftmals an Mängeln wie ungleicher Spielauswahl, Missachtung von Drittvariablen oder unterschiedlicher Auffassungen von Aggressivität leiden.

[Rz 47] In einer Meta-Analyse von 25 Studien aus den Jahren 1975 bis 2000 konnte insgesamt ein geringer, aber dennoch positiver Korrelationseffekt zwischen gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten ermittelt werden. Bemerkenswert war, dass die Effektstärke vom Erscheinungsjahr der jeweiligen Studien und somit folglich auch von der Neuheit der verwendeten Videospiele abhing. Die stärkeren Auswirkungen neuerer Spiele lässt sich möglicherweise mit den technologischen Fortschritten in den Bereichen Darstellung und Interaktivität erklären. Nebst dem Erscheinungsjahr der Studien wurde auch die Spieldauer von gewalthaltigen Spielen untersucht. Diese resultierte allerdings im Gegensatz zur Neuheit der Spiele als negativer Faktor, d.h. je länger gespielt wurde, desto geringer war der Zusammenhang⁹⁷.

[Rz 48] Zu ähnlichen Ergebnissen kam eine Meta-Analyse aus 35 Studien mit total 4262 TeilnehmerInnen. Der Schwerpunkt in dieser Untersuchung wurde dabei vorwiegend auf den Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und den Einflussvariablen Kognition, Affekt und Erregung des GAAM gelegt. Die Korrelation mit aggressiven Kognitionen fiel besonders in Gewicht, was darauf schliessen lässt, dass Gewaltspielkonsum einen erheblichen Einfluss auf die Bildung und Entwicklung von (aggressiven) Strukturen im Gehirn hat und somit das GAAM bestätigt⁹⁸.

[Rz 49] Eine aktuelle Meta-Analyse bestehend aus 101 Studien erforschte den Einfluss von Videospielkonsum (gewalthaltig und nicht gewalthaltig) auf fünf Erscheinungsformen: Aggressivität, prosoziales Verhalten, schulische Leistungen, depressive Anzeichen und Aufmerksamkeitsdefizite. Bemerkenswert dabei war, dass Computer- und Videospielkonsum allgemein (gewalthaltig und nicht gewalthaltig) nur einen sehr geringen Einfluss auf die untersuchten Variablen haben. Dieser Befund verändert sich auch nur marginal bei Beschränkung auf die gewalthaltigen Games und tendiert immer noch gegen 0⁹⁹.

⁹⁷ SHERRY (Fn. 73), S. 420 ff.

⁹⁸ ANDERSON CRAIG A./BUSHMAN BRAD J., Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviour, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behaviour: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature, *Psychological Science*, Vol. 12/5, 2001, S. 353–359, 357 f.

⁹⁹ FERGUSON CHRISTOPHER J., Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Games Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behaviour, and Academic Performance, *Perspectives on Psychological Science*, Vol. 10/5, 2015, S. 646–666, 650 ff.

VI. Fazit

1. Gibt es den «High-Risk» Player?

[Rz 50] Wie die Forschungsergebnisse zeigen, hängen die Auswirkungen von Gewaltspielkonsum von weiteren Risikofaktoren wie insbesondere von der Persönlichkeit, vom sozialen Umfeld oder von situativen Faktoren ab. Bei einer spezifischen Gruppe von Spielern können die Computer- und Videogames das Zünglein an der Waage darstellen und zwischen Zuschlagen und Beherrschung den entscheidenden Stoss in die falsche Richtung geben¹⁰⁰. Anhand der bisherigen Erkenntnisse besteht eine solche Risikogruppe aus Kindern zwischen ungefähr 10 und 13 Jahren, da sich diese Zielgruppe am häufigsten mit (gewalthaltigen) Videospielen auseinandersetzt¹⁰¹, in diesem Alter das Erkenntnisvermögen noch beschränkt ist und sich die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Fiktion und Realität erst in der Entwicklung befindet¹⁰². Dabei sind insbesondere diejenigen Kinder gefährdet, welche bereits Anzeichen aggressiven Verhaltens aufweisen (z.B. durch Mobbing), aber auch solche, die ebendiesen Taten zum Opfer fallen. Als weitere Merkmale von High-Risk Players sind eine geringe Problemlösungsfähigkeit oder eine mangelhafte Gefühlsregulierung zu nennen. Daneben sind allerdings auch soziale Faktoren wie Gewaltvorkommnisse im Familienkreis oder gewalttätige Peers ausschlaggebend¹⁰³. Neben Längsschnittstudien fordern die Forscher in künftigen Untersuchungen deshalb auch einstimmig die vermehrte Berücksichtigung von Persönlichkeitsfaktoren und Risikogruppen¹⁰⁴.

2. Nur eine Bagatelle oder ein ernst zu nehmender Faktor?

[Rz 51] Im Bereich der Wirkungsforschung von Gewaltspielkonsum existieren viele Studien, die einen Zusammenhang zwischen violenten Spielen und aggressivem Verhalten nachweisen, aber auch einige, welche das Gegenteil belegen. In Anbetracht sämtlicher Ergebnisse kann jedoch ein Einfluss gewalthaltiger Computer- und Videospielen auf die Aggressivität nicht geleugnet werden. Aufgrund dessen nun sämtliche Gewalttaten den Medien zuzuschreiben, wie dies beispielsweise ein Psychologe der United States Army in seinem Buch¹⁰⁵ macht, wäre eine Fehlinterpretation. Das Gesamtmuster spricht zwar dafür, dass Mediengewalt einen Einfluss auf aggressives Verhalten hat, dieser ist jedoch eher als gering einzustufen. Zudem sind Mediendarstellungen nur ein einzelner Faktor von vielen in einem komplexen Geflecht von Ursachen und die Täter bei den genannten Amokläufen befanden sich oftmals in einem längerfristigen, gestörten Entwicklungsverlauf¹⁰⁶.

¹⁰⁰ BOPP (Fn. 36), S. 203.

¹⁰¹ WILLEMSE ET AL. (Fn. 4), S. 53.

¹⁰² KUNCZIK (Fn. 39), S. 146.

¹⁰³ FUNK (Fn. 104).

¹⁰⁴ FUNK JEANNE B., Children and Violent Video Games: Are There «High Risk» Players?, abrufbar unter <https://culturalpolicy.uchicago.edu/children-and-violent-video-games-are-there-high-risk-players>, Website zuletzt besucht am 30. August 2016; HARTMANN (Fn. 13), S. 93 f.; KIRSH (Fn. 59), S. 387; STEINER OLIVER, Neuen Medien und Gewalt, Expertenbericht Nr. 04/09, Bundesamt für Sozialversicherungen, Bern 2009, S. 31.

¹⁰⁵ Vgl. GROSSMAN DAVE/DE GAETANO GLORIA, Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence, New York 1999.

¹⁰⁶ LEVIN JACK/MADFIS ERIC, Mass Murder at School and Cumulative Strain – A Sequential Model, American Behavioural Scientist, Vol. 52/9, 2009, S. 1227–1245, 1229 ff.

[Rz 52] Folgt man den Befürwortern eines Einflusses von Gewaltspielkonsum auf aggressives Verhalten, so müsste sich der erhöhte Konsum von violenten Videospielen in einer Zunahme der Jugendgewalt über die letzten Jahre widerspiegeln. Erstaunlicherweise ist jedoch das Gegenteil der Fall. Während sich das Gameverhalten über die letzten Jahre kaum verändert hat¹⁰⁷, ist gemäss polizeilicher Kriminalstatistik ein deutlicher Rückgang der Jugendgewalt zu verzeichnen¹⁰⁸. Zum selben Ergebnis kam auch FERGUSON, welcher den Videospielkonsum mit der Jugendgewalt in den USA verglich¹⁰⁹.

[Rz 53] Diese Befunde sollen aber nicht dazu führen, dass der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Computer- und Videospiele vernachlässigt werden darf. Es muss vielmehr differenziert werden, für wen und unter welchen Bedingungen welche Inhalte besonders gefährlich sind. Trotzdem kann man in der heutigen Zeit sagen, dass sich gewalthaltige Computer- und Videospiele in der Gesellschaft etabliert und sich zu einer akzeptierten Kulturform entwickelt haben. Die hitzigen Debatten um ein Verbot von Killerspielen sind verstummt, man hat sich an das Medium der Gewaltspiele gewöhnt.

VII. Interventionsmöglichkeiten im Bereich des Jugendschutzes

[Rz 54] Zur Verhinderung bzw. Abmilderung negativer Folgen lassen sich zwei verschiedene Wege von Interventionen unterscheiden: Einerseits sind restriktive, regulierende Massnahmen möglich, bei welchen der Zugang zu sowie der Gebrauch von gewalthaltigen Medien durch Regeln und Verbote eingeschränkt werden. Andererseits sind auch erzieherische Massnahmen denkbar, bei denen die Nutzung nicht eingeschränkt wird, sondern eine Kommentierung und eine gemeinsame Auseinandersetzung mit Mediengewalt stattfindet¹¹⁰.

1. Regulierende Massnahmen

[Rz 55] Als naheliegendste und am häufigsten diskutierte Massnahme fingieren sicherlich die Verbote. Dahinter steckt die Idee, dass durch ein Verkaufsverbot gewalthaltiger Computer- und Videospiele Kinder erst gar nicht damit in Kontakt geraten und die Games somit auch keinen Einfluss auf das aggressive Verhalten von Kindern haben.

[Rz 56] Auch in der Schweiz wurden Forderungen eines Verbots violenter Computer- und Videospiele laut. So sind insbesondere die Motionen HOCHREUTENER¹¹¹, ALLEMANN¹¹² und AM-

¹⁰⁷ WILLEMSE ET AL. (Fn. 4), S. 53.

¹⁰⁸ Bundesamt für Statistik (BFS), Jugendgewalt in der polizeilichen Kriminalstatistik: 2009–2014, Neuchâtel 2015.

¹⁰⁹ FERGUSON CHRISTOPHER J., Does Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look and When, *Journal of Communication*, Vol. 65/1, 2015, S. 193–212, 201 ff.

¹¹⁰ Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 in Erfüllung der Motion Bischofberger (10.3466), Jugend und Medien – Zukünftige Ausgestaltung des Kinder- und Jugendmedienschutzes der Schweiz, 13 f.; KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 439.

¹¹¹ «Verbot von elektronischen Killerspielen» (07.3870).

¹¹² «Verbot von Killerspielen» (09.3422).

HERD¹¹³, das Postulat GALLADÉ¹¹⁴, die Interpellation FLÜCKIGER-BÄNI¹¹⁵ sowie mehrere Standesinitiativen¹¹⁶ mit der Forderung eingegangen, den Verkauf von «Killergames» im Rahmen einer Gesetzesrevision unter Anpassung des Gewaltdarstellungsartikels in Art. 135 StGB¹¹⁷ zu verbieten und insgesamt den auf Verfassungsstufe verankerten Schutz von Kindern und Jugendlichen nach Art. 11 BV¹¹⁸ zu verstärken.

[Rz 57] Der Bundesrat lehnte jedoch sämtliche Vorstösse mit der Begründung ab, dass negative Wirkungen durch Gewaltspielkonsum nicht eindeutig bewiesen seien und ein Verbot an der Umsetzbarkeit sowie dem Bestimmtheitsgebot scheitern würde. Einen standhaften Artikel zu formulieren, der auch die schwammige Bezeichnung «Killerspiele» miterfasst, sei nicht möglich. Zudem würde ein generelles Verbot von gewalthaltigen Computer- und Videospielen, d.h. auch für Erwachsene, das Ziel verfehlen¹¹⁹. Auch habe das *Media-Markt* Urteil vom 3. Juni 2008 gezeigt¹²⁰, dass nur die brutalsten Gewaltdarstellungen von Art. 135 StGB erfasst seien und sich das Strafrecht eher weniger zur Regulierung eigne und demzufolge nur als ultima ratio zur Regulierung verwendet werden solle. Zudem sei der Jugendschutz nach Art. 67 BV eine Querschnittsaufgabe und ermächtige den Bund nicht zur Gesetzgebung¹²¹.

[Rz 58] Daher beruhen die Massnahmen im Bereich gewalthaltiger Computer- und Videospiele weiterhin auf der Selbstregulierung, da die Kantone ihre Regulierungskompetenz in diesem Bereich nur spärlich wahrnehmen¹²². Die Selbstregulierung unterscheidet sich insofern von der staatlichen Regulierung, als dass private Parteien freiwillig und unabhängig vom Staat Schutzmassnahmen ergreifen und den Verkauf von Gewaltspielen an Minderjährige einzuschränken versuchen¹²³. Ein europaweites System zur Altersempfehlung (3+, 7+, 12+, 16+ und 18+) von Spielen und eine Beurteilung bezüglich Gewaltgehalt, Sexualdarstellungen, Drogenkonsum und vulgärer Sprache mittels Symbolen stellt die Pan-European Game Information (PEGI) dar. Daneben haben sich Entwickler, Hersteller und Verleger in der Schweiz zur Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) zusammengeschlossen und gemeinsam mit der PEGI einen Ver-

¹¹³ «Wirksamer Jugendschutz im Bereich von Gewaltdarstellungen» (09.3807)

¹¹⁴ «Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Gewalt in Unterhaltungsmedien» (07.3665).

¹¹⁵ «Killerspiele. Massnahmen des Bundesrates» (09.3394)

¹¹⁶ Standesinitiative Bern «Verbot von Killerspielen» (08.316); Standesinitiative St. Gallen «Gegen Killerspiele für Kinder und Jugendliche. Für einen wirksamen und einheitlichen Kinder- und Jugendmedienschutz» (09.313); Standesinitiative Tessin «Revision von Artikel 135 StGB» (09.314); Standesinitiative Freiburg «Verbot von Gewaltvideospielen» (09.332); Standesinitiative Zug «Verbot von Gewaltvideospielen» (10.302).

¹¹⁷ Schweizerisches Strafgesetzbuch vom 21. Dezember 1937, SR 311.0.

¹¹⁸ Bundesverfassung der Schweizerischen Eidgenossenschaft vom 18. April 1999, SR 101.

¹¹⁹ HAGENSTEIN (Fn. 24), S. 1296 ff.

¹²⁰ Der Geschäftsführer einer Media Markt Filiale wurde wegen eines Verstosses gegen Art. 135 StGB verurteilt, weil er das gewaltverherrlichende Videospiel *Stranglehold* in seinem Sortiment führte und Kunden zum Verkauf anbot. Das Verfahren endete für den Geschäftsführer vor der ersten Instanz mit einem Freispruch.

¹²¹ Bericht des Bundesrates vom 25. Mai 2009 in Erfüllung der Postulate Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) und Galladé (07.3665), Jugend und Gewalt – Wirksame Prävention in den Bereichen Familien, Schule, Sozialraum und Medien, S. 66 ff.

¹²² Gesetzliche Grundlagen zum Jugendschutz im Bereich von Computer- und Videospielen bestehen nur in den Kantonen Basel-Landschaft, Basel-Stadt, Waadt und Wallis; Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 42 f. und S. 54 f.

¹²³ HAGENSTEIN (Fn. 24), S. 1298 f.; JUNOD VALÉRIE, Interdiction des jeux vidéo violents: Moral Combat?, *Medialex* 2012 – Zeitschrift für Kommunikationsrecht, S. 3 ff., 6 f.

haltenskodex, den Code of Conduct¹²⁴, abgeschlossen¹²⁵. Dieser verpflichtet die Vertragspartner, die vorgegebenen Altersempfehlungen einzuhalten sowie die Altersangaben gut ersichtlich anzubringen, und, falls eine solche fehlt, das entsprechende Produkt in Anlehnung an PEGI selbst einzustufen. Ein Verstoß dagegen kann mit Verbesserungsmaßnahmen oder sogar direkten Sanktionen geahndet werden¹²⁶.

[Rz 59] Die Selbstregulierung mittels Kennzeichnung von Altersempfehlungen und Hinweisen auf möglichen Inhalt ist zwar eine weitverbreitete und auch bewährte Interventionsmöglichkeit. Allerdings birgt sie auch die Gefahr des Forbidden-Fruit-Effekts. Durch auf Gewalt hinweisende Inhaltssymbole und Alterskennzeichnungen können solche Computer- und Videospiele einen besonderen Reiz für Kinder und Jugendliche darstellen¹²⁷. Die Wirksamkeit des bestehenden Selbstregulierungssystems wurde in einer umfassenden Evaluation mittels Testkäufen überprüft. Die Untersuchung ergab, dass sich fast die Hälfte aller Händler nicht an die vorgeschriebenen Alterskontrollen hielt und für den Käufer ungeeignete Produkte verkaufte. Dabei ist zu bemerken, dass der Jugendschutz bei höher eingestuften Produkten (18+) besser befolgt wurde, aber trotzdem insgesamt als mangelhaft zu bezeichnen ist¹²⁸.

[Rz 60] Auf die Flut politischer Vorstöße und des nach wie vor in Frage gestellten Status quo wurde der Bundesrat mit der Motion BISCHOFBERGER¹²⁹ beauftragt, den Jugendschutz auf Bundesebene so effizient wie möglich zu regeln. Der Bundesrat hat daraufhin den gesamten schweizerischen Kinder- und Jugendmedienschutz akribisch analysiert, sich auch auf internationaler Ebene informiert und anschliessend Handlungsempfehlungen zur Verbesserung formuliert. Von zentraler Bedeutung ist dabei nicht eine Erweiterung oder Anpassung des Art. 135 StGB, sondern jene Inhalte stehen im Fokus, welche nicht unter das Verbot von Art. 135 StGB fallen, aber für bestimmte Altersgruppen ungeeignet sind¹³⁰. Im internationalen Vergleich hat sich erwiesen, dass eine einheitliche und verbindliche, ko-regulierte Altersklassifizierung von Inhalten das zentrale Instrument zum Schutz von Kindern und Jugendlichen darstellt¹³¹. Da die Altersklassifizierung kantonale Uneinheitlichkeit und praktisch nicht gesetzlich geregelt ist, soll in Anlehnung an diese Erkenntnisse auf Bundesebene eine gesetzlich verbindliche, wenn möglich medienübergreifende Altersklassifizierung und -kennzeichnung sowie entsprechende Zugangs- und Abgabebeschränkungen eingeführt werden. Um den Staat zu entlasten, aber die Aufsicht über die Branchen zu wahren, ist das Modell der Ko-Regulierung in Betracht zu ziehen, bei welchem die Klassifizierung der Privatwirtschaft übertragen wird, ihre Tätigkeit jedoch gesetzlich verankert wird und somit unter staatlicher Kontrolle steht. Dadurch könnte die bestehende Basis mit SIEA, Code of Conduct und PEGI weiterverwendet und punktuell verbessert werden. Die gesetzliche Verankerung einer Altersklassifizierung könnte durch Kontrollmechanismen wie regelmässige Testkäufe,

¹²⁴ Abrufbar unter <http://www.pegi.info/de/index/id/1189/>, Website zuletzt besucht am 30. August 2016.

¹²⁵ HAGENSTEIN (Fn. 24), S. 1299 f.

¹²⁶ Vgl. Art. 5 und Art. 15 Code of Conduct.

¹²⁷ KUNCZIK (Fn. 39), S. 82 f.

¹²⁸ LATZER MICHAEL ET AL., Evaluation der Selbstregulierungsmaßnahmen zum Jugendmedienschutz der Branchen Film, Computerspiele, Telekommunikation und Internet, Zürich 2014, S. 57 f.

¹²⁹ «Effektivität und Effizienz im Bereich Jugendmedienschutz und Bekämpfung von Internetkriminalität» (10.3466).

¹³⁰ Bericht des Bundesrates vom 25. Mai 2009 (Fn. 121), S. 67; Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 62 f und S. 114.

¹³¹ SCHULZ WOLFGANG ET AL., Identifikation von Good Practice im Jugendmedienschutz im internationalen Vergleich, Hamburg 2014, S. 63 ff. und S. 120 ff.

Bezahlung mit Kreditkarte oder verpflichtender Ausweiskontrolle ergänzt werden. Für die Nichteinhaltung der Vorschriften können Sanktionsbestimmungen vorgesehen werden¹³². Die Kompetenz zur Schaffung einer bundesgesetzlichen Grundlage ergibt sich aus Art. 95 Abs. 1 BV, welcher es dem Bund erlaubt, Vorschriften über die Ausübung privatwirtschaftlicher Erwerbstätigkeiten zu erlassen¹³³.

[Rz 61] Parallel zur Neuregelung des Kinder- und Jugendmedienschutzes in der Schweiz sind insbesondere auch die internationalen Entwicklungen zu verfolgen und die internationale Zusammenarbeit mit Vertretung der schweizerischen Interessen zu fördern.

2. Erzieherische Massnahmen

[Rz 62] Da der regulierende Kinder- und Jugendmedienschutz zunehmend an die Grenzen seiner Möglichkeiten stösst und für effektive regulierende Massnahmen Wissensvermittlung in der Gesellschaft betrieben werden muss, ist die Förderung eines erzieherischen Medienschutzes unabdingbar.

[Rz 63] Die Zuständigkeit für den erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz obliegt primär den Kantonen. Auf kantonaler Ebene besteht der Schutz aus einem Zusammenspiel verschiedener Politikbereiche wie Bildung, Gesundheit, Sicherheit, Justiz und Soziales¹³⁴. Parallel nimmt der Bund mit dem nationalen Programm «Jugend und Medien»¹³⁵, welches im Jahre 2010 ins Leben gerufen wurde, eine Unterstützung- und Koordinationsfunktion wahr. Als rechtliche Grundlage für das Programm dient die Verordnung über Massnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen sowie zur Stärkung der Kinderrechte¹³⁶ vom 11. Juni 2010. Neben der föderalen Aufgabenteilung tragen auch private Organisationen, Stiftungen oder Branchenverbände zum Kinder- und Jugendmedienschutz bei.

[Rz 64] Daraus ergibt sich eine grosse Vielfalt von verschiedenen Aktivitäten, welche hauptsächlich einerseits auf die Förderung der Medienkompetenz und andererseits auf Sensibilisierung, Aufklärung und Information gerichtet sind. Im Rahmen der Medienkompetenz sollen die Kinder und Jugendlichen ihr technisches Wissen über die vorhandenen Medien erweitern, den richtigen Umgang mit den verschiedenen Medien und die Reflexionskompetenz der vermittelten Inhalten erlernen, sowie eine ethische Kompetenz zur Mediennutzung entwickeln. Das Erlernen der Medienkompetenz erfolgt dabei insbesondere in der Schule mit speziell darauf ausgerichteten Lehrplänen oder ICT-Aktivitäten, zu Hause in den Familien oder im Freundeskreis¹³⁷.

[Rz 65] Im Bereich der Sensibilisierung, der Aufklärung und der Information sollen insbesondere Erziehungsberechtigte aber auch ausserfamiliäre oder ausserschulische Betreuer wie Leiter von Sport- und Kulturvereinen über technische Schutzmöglichkeiten wie den Einsatz von Filtern,

¹³² Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 60 f. und S. 111 f.

¹³³ UHLMANN FELIX, Art. 95 BV, N 1 f., in: Waldmann Bernhard/Belser Eva Maria/Epiney Astrid, Bundesverfassung, Basler Kommentar, Basel 2015.

¹³⁴ Für eine ausführliche Analyse der aktuellen Situation in den Kantonen siehe Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 82 f.

¹³⁵ Abrufbar unter <http://www.jugendundmedien.ch/de.html>, Website zuletzt besucht am 30. August 2016.

¹³⁶ SR 311.039.1.

¹³⁷ Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 14 f.; BOTHE (Fn. 20), S. 191 ff.; KUNCZIK/ZIPFEL (Fn. 37), S. 440 ff.; VON SALISCH/KRISTEN/OPPL (Fn. 46), S. 184 ff.

spezifische Kindersuchmaschinen oder Begrenzungen der Nutzungsdauer unterrichtet werden. Weiter sind ihnen die Altersklassifikationssysteme und Bewertungskriterien zu erläutern und die rechtlichen Grundlagen im Bereich der Mediennutzung (Persönlichkeitsrechte, Strafgesetzbuch, Datenschutzgesetz etc.) näher zu bringen. Mittels Publikationen, Websites, Unterricht oder Weiterbildungen versuchen sämtliche Akteure ihren Teil zum Kinder- und Jugendmedienschutz beizutragen. Besonderen Effort leisten dabei Organisationen wie Pro Juventute, Elternbildung Schweiz, Action Innocence oder aber auch die Swisscom. Im Bereich der Video- und Computerspiele ist insbesondere die SIEA zu erwähnen, welche als Partner des nationalen Programms «Jugend und Medien» Informations- und Sensibilisierungsaufgaben übernimmt¹³⁸.

[Rz 66] Gesamthaft betrachtet ist der erzieherische Kinder- und Jugendmedienschutz in der Schweiz weit fortgeschritten. Die Evaluation schälte jedoch einige Optimierungsmöglichkeiten heraus. Dabei sollen der Schnittstelle Schule – Elternbildung sowie der ausserfamiliären und ausserschulischen Betreuung erhöhte Beachtung geschenkt werden. Hinzu tritt eine verbesserte Integration von Erziehungsberechtigten mit Migrationshintergrund in den Kinder- und Jugendmedienschutz. Zur Behebung dieser Defizite und aufgrund der Aufgabenteilung zwischen Bund und Kantonen sowie dem Tätigwerden von privaten Akteuren ist eine übergreifende Koordination unabdingbar. Die vielen verschiedenen Angebote erfordern zudem eine regelmässige Qualitätssicherung¹³⁹.

BEAT ALTHAUS, MLaw, Wissenschaftlicher Assistent und Doktorand an der Rechtswissenschaftlichen Fakultät der Universität Zürich.

¹³⁸ Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 77 ff.

¹³⁹ Bericht des Bundesrates vom 13. Mai 2015 (Fn. 110), S. 89 f. und S. 103 f.